Магический аспект

Магический рейтинг мира определяет многие его характеристики, в том числе и насколько физические законы довлеют над реальностью. Чем выше рейтинг, тем менее значимы законы науки. Магия становится более доступной при росте рейтинга, увеличивая вероятность существования в мире фантастических существ. Псионика также более распространена и работает лучше в высокомагических мирах. Таблица 3 показывает относительные уровни магической силы – рейтинг 2 означает отсутствие магии, рейтинг 10-12 соответствует типичному миру AD&D. Наиболее магичные из известных планов (Бездна, Внешние Земли) обладают рейтингом 17. Ни один известный план не имеет рейтинга 18 и выше.

Таблица 3:

Магический рейтинг

Рейтинг	**Магические эффекты**
2	Не действуют никакие заклинания, подобные заклинания способности, волшебные предметы, артефакты или псионика, путешествие в мир и из него возможно лишь через предварительно существующие врата. Наземные существа не выше 10 футов, летающих существ нет. Полулюди и фантастические существа не существуют.
3	Зелья, палочки, кольца и всяческие предметы не действуют, 6-9 школ магии модифицированы. Время наложения заклинаний и расход PSP возрастает в пять раз, заклинания 4-10 кругов не могут накладываться. Наземные существа не выше 10 футов, полеты возможны для существ не выше шести дюймов. Полулюдей и фантастических существ нет.
4	Зелья, палочки и кольца не действуют, 4-9 школ магии модифицированы. Время наложения заклинаний и расход PSP возрастает в пять раз, заклинания 5-10 кругов невозможны. Наземные существа не выше 10 футов, полеты возможны для существ не выше одного фута. Полулюдей и фантастических существ нет.
5	Зелья и палочки не действуют, 3-9 школ магии модифицированы. Время наложения заклинаний и расход PSP возрастает в пять раз, заклинания 6-10 кругов не могут накладываться, заклинатели-туземцы почти не известны. Наземные существа не выше 10 футов, полеты ограничены существами размера T (не крупнее двух футов). Полулюдей и фантастических существ нет.
6	Зелья не действуют, 3-9 школ магии модифицированы. Время наложения заклинаний и расход PSP возрастает в четыре раза, заклинания 7-10 кругов не могут накладываться. Заклинатели-туземцы очень редки и должны иметь сверхгениальный Интеллект (19-20). Наземные существа не выше 15 футов, двуногие не выше 10 футов, полеты ограничены существами размера S и меньше.
7	Большинство заклинаний, волшебных предметов и псионики функционируют нормально, но 2-7 школ магии модифицированы. Время наложения заклинаний и расход PSP возрастает в три раза, заклинания 8-10 кругов не могут накладываться. После долгого и трудного обучения немногочисленные существа с как минимум гениальным Интеллектом (17-18) могут научиться накладывать заклинания. Наземные существа не выше 20 футов, двуногие не выше 15 футов, полеты ограничены существами размера M и меньше.
8	Большинство заклинаний, волшебных предметов и псионики функционируют нормально, но 2-5 школ магии модифицированы. Время наложения заклинаний и расход PSP возрастает в два раза, заклинания 9-10 кругов не могут накладываться. После обучения немногочисленные существа с как минимум исключительным Интеллектом (15-16) могут научиться накладывать заклинания. Наземные существа не выше 25 футов, двуногие не выше 20 футов,

	полеты ограничены существами размера L и меньше.
9	Большинство заклинаний, волшебных предметов и психоники функционируют нормально, и только 1-4 школы магии модифицированы. Подлинные двеомеры (заклинания 10-го круга) недоступны, но существа с как минимум средним Интеллектом (8-10) могут научиться накладывать заклинания, если их как следует помуштровать. Наземные существа не выше 30 футов, двуногие не выше 25 футов, полеты ограничены существами размера H и меньше.
10-12	Заклинания, волшебные предметы и психоника функционируют нормально, и большинство существ с как минимум средним Интеллектом (8-10) могут научиться накладывать заклинания при адекватном обучении. Практических ограничений на размеры наземных или летающих существ не существует, полулюди и фантастические существа довольно обычны.
13	Заклинания, волшебные предметы и психоника функционируют нормально, основные расы обладают малыми подобными заклинаниям способностями или дикими психическими талантами. Некоторые отдельные заклинания модифицированы.
14	Большинство заклинаний, волшебных предметов и психоники функционируют нормально, основные расы обладают малыми и основными подобными заклинаниям способностями или множественными психическими силами. Некоторые стихиальные заклинания и 1-4 школы магии модифицированы.
15	Большинство заклинаний, волшебных предметов и психоники функционируют нормально, основные расы обладают малыми, основными и экстраординарными подобными заклинаниям способностями или полной психоникой. Некоторые стихийные заклинания модифицированы. От 2 до 5 школ магии также модифицированы с возможными катастрофическими эффектами.
16	То же, что и выше, только от 2 до 7 школ магии модифицированы с возможными катастрофическими эффектами.
17	То же, что и выше, только от 3 до 9 школ магии модифицированы с возможными катастрофическими эффектами.
18	То же, что и выше, только большинство существ с как минимум средним Интеллектом (8-10) обладают малыми заклинательными способностями.
19	То же, что и выше, только существа со средним Интеллектом (8-10) обладают малыми заклинательными способностями, с высоким Интеллектом (13-14) основными способностями. Персонажам-волшебникам не нужно штудировать книги заклинаний.
20	То же, что и выше, только существа со средним Интеллектом (8-10) обладают основными заклинательными способностями, с как минимум высоким Интеллектом (13-14) экстраординарными. Персонажам-волшебникам не нужно штудировать книги заклинаний, и никаким заклинателям не нужно запоминать заклинания.

Примечания по магическому аспекту

Использующие магию или психонику персонажи часто подвергаются огромному риску, пока не узнают местные правила, управляющие магией. Сильно магические миры могут оказаться опаснее, чем миры, где магия слаба.

Накладывание заклинаний: Любой заклинатель может попытаться наложить заклинания в мирах с рейтингом М3 и выше, но его возможности ограничены местными пределами, либо же пределами его родного мира, смотря, что *меньше*. Например, персонажи из миров М10-12 обязаны штудировать свои книги заклинаний даже в мирах М20, уроженцы которых не связаны подобными ограничениями. Персонажи из мира М19 при посещении мира М10-12 не могут получать заклинания, пока не вернутся в родной

мир или не раздобудут книги заклинаний. Ни один персонаж не может накладывать заклинания 9-го круга в мире с рейтингом М8 и ниже.

* Низкомагические миры вводят мультипликатор (от х2 до х5) на время наложения. В большинстве случаев время наложения указано в виде числа, прибавляемого к броску инициативы заклинателя (см. «Справочник игрока», Приложение 2). Если после внесенных поправок время наложения равняется или превышает 10, наложение заклинания требует одного или более полных раундов. Время наложения 10 означает, что заклинание вступает в действие в конце раунда, когда оно было начато. Время наложения 20 означает, что заклинание начинает действовать в конце второго раунда после того, как было начато, и так далее. Если время наложения не кратно 10, то число десятков это число полных раундов, которое будет накладываться заклинание, при этом оно вступит в действие на следующий раунд, в котором число единиц прибавляется к броску инициативы заклинателя. Например, «огненный шар» (обычное время наложения 3) в мире М6 имеет время наложения 12. Заклинание требует одного полного раунда, будет завершено на второй раунд с модификатором инициативы 2.

* Миры с рейтингом М8 и ниже накладывают ограничения на доступные круги заклинаний. Нельзя накладывать никаких заклинаний из круга, ставшего невозможным. Исключения составляют волшебные предметы и хранимые заклинания (см. ниже).

* В некоторых мирах заклинания модифицируются. Модификации могут касаться отдельных заклинаний, целых школ заклинаний или классов стихийных заклинаний. Возможные модификации включают:

Усиленное: Заклинание или школа действуют так, как если бы заклинатель был на один уровень старше. Заклинания никогда не усиливаются в мирах М9 или ниже.

Уменьшенное: Заклинание или школа действуют, как если бы заклинатель был на один уровень младше.

Отмененное: Заклинание или школа не действуют вообще. Это довольно распространенная модификация в мирах с рейтингом М9 и ниже. В мирах Первичного Материального плана с рейтингом М10 и выше это редкость, но зато часто случается даже на высокомагических Внешних планах, полупланах и карманных измерениях.

Измененное: Заклинание или школа действует в этом мире совсем по-другому. Изменения могут быть поверхностные, малые, или катастрофические.

* Поверхностные изменения обычно меняют форму заклинания, но не способ его функционирования. Например, на некоторых планах «огненный шар» может создать обжигающий пар или интенсивный свет.

* Малые изменения более зрелищны и могут нести большую опасность, но не меняют способ функционирования. Например, от «яснослышания» уши заклинателя могут вырасти очень большими и чуткими, налагая на заклинателя штраф к спас-броскам от основанных на звуках атак (пения гарпии, заклинаний «крика» и т.д.) до конца заклинания.

* Катастрофические изменения запускают заклинание совершенно не так, а его эффекты становятся совершенно непредсказуемыми. Наколдованные или призванные существа могут стать берсерками, «рой метеоров» может сосредоточиться на заклинателе, или «заклинание смерти» может выбрать себе других персонажей или их оруженосцев.

Во многих случаях заклинатели-аборигены не подвержены изменениям, поскольку их магия совместима от природы, или потому, что принимают специальные меры предосторожности. Персонажи тоже могут выучить эти меры.

Вполне возможно, чтобы одно изменение повлияло одинаково на несколько типов заклинаний. Например, в Лимбо, внешнем плане чистого хаоса, заклинатель должен делать проверки Интеллекта, иначе любая попытка заклинания будет отменена – катастрофическое изменение, влияющее на все типы заклинаний.

Любое изменение заклинания или школы заклинаний должно отражать некие местные характеристики. Например, «невидимый слуга», наложенный в мире М13, также

обладающем высоким технологическим рейтингом, может подвергнуться малому изменению, сотворив видимое существо с кучей манипуляторов как у робота (придерживаясь технологической природы мира).

* Жрецы в своих заклинаниях зависят от своих божеств, а потому, покидая родные миры, страдают от дополнительных трудностей. Любое жреческое заклинание подвергается местным модификациям, касающимся школы заклинаний. Дополнительно, способность жреца накладывать заклинания зависит от его положения в мультиверсуме относительно его божества.

Жреческие заклинания лучше всего работают, когда жрец находится на плане обитания его божества, поскольку на своем плане божество оказывает неоспоримое влияние на жреческую магию. Божества с несколькими планами обитания существенно облегчают жизнь своим жрецам. Однако, когда жрецы странствуют по мультиверсуму, они могут попасть в царства, где интересы нескольких божеств вступают в противоречие. Когда персонаж попадает в новый мир, с его жреческими заклинаниями может произойти одно из четырех:

В *открытом* мире жрец теряет уровни заклинателя в соответствии с расстоянием до родного плана божества (см. стр. 49). Все Внешние планы открыты.

В *закрытом* мире жрец может использовать любое запомненное заклинание, но не может получать заклинания выше 2-го круга. Многие Первичные Материальные миры, карманные измерения и полупланы закрыты.

В *ограниченном* мире жрец теряет все заклинания. Ограниченные миры очень редки.

В *неограниченном* мире все жрецы действуют в полную силу. Астральный, Эфирный и все известные Внутренние планы неограниченные, равно как и многие Первичные Материальные миры и полупланы.

По общему божественному соглашению жрецы в открытых мирах теряют по одному уровню заклинательной способности за каждый план, на который смещаются от родного плана своего божества. Например, жрец 10-го уровня в одном плане от плана своего божества может накладывать заклинания лишь как жрец 9-го уровня, хотя во всех остальных отношениях он продолжает действовать как персонаж 10-го уровня.

Расчет расстояния между жрецом и его божеством может оказаться слегка заковыристым, поскольку жреческие заклинания используют разные правила для расчета в зависимости от нахождения жреца. Жрец, чье божество обитает на Внутреннем плане, сдвигается на четыре плана при посещении Внешних планов (с Внутреннего плана на Эфирный, оттуда на Первичный, оттуда на Астральный, оттуда на Внешний план). Жрецы же на Внешних планах должны отсчитывать дорогу к своему божеству вдоль великого кольца (см. картинку), но при этом исключая план божества и план жреца.

Например, если жрец, чье божество обитает на Горе Целестии, посещает Бездну, персонаж теряет семь уровней заклинательной способности. Этот эффект никак не связан со свойствами самих планов, он вызывается взаимным соглашением, не дающим всему мультиверсуму погрязнуть в межпланарной войне.

Существует множество божественных соглашений более ограниченного свойства, регулирующих конкретные участки планов. Первичный Материальный план подвержен многим таким соглашениям. Каждый Первичный Материальный мир это фокус одного или более божеств – этим божествам позволено обращаться с миром, как если бы он был их домом (как минимум в том, что касается дарования заклинаний). Это дает любому жрецу, поклоняющемуся этим божествам, полные силы в этом мире, хотя для пришельцев этот мир может оказаться закрытым или ограниченным.

Полупланы также славятся тем, что каждый обладает собственными правилами, хотя большинство из них закрыты или ограничены.

Дарованные жрецу способности, как правило, действуют в полную силу согласно общему божественному соглашению, но все-таки местные условия главнее, особенно для

подобных заклинаниям дарованных способностей. Призыв «огненного удара» попросту не сработает на плане Стихийной Воды.

Обратите внимание, божественное соглашение может обходить магический рейтинг мира. Если божество желает даровать жрецам весь спектр заклинаний, значит так и будет, даже если волшебные предметы, псионика и заклинания волшебников слабы. Такие миры необычайно редки, но возможны.

* Туземные разумные существа высокомагичных миров обладают естественными заклинательными способностями, согласно указанным кругам:

Малые способности: 1-3 круг

Основные способности: 4-7 круг

Экстраординарные способности: 8-11 круг

Естественные заклинательные способности сохраняются, если существо посещает миры с низким магическим рейтингом, но время наложения все равно увеличивается, а высокоуровневые заклинания становятся недоступны, как показано в Таблице 3. Естественные заклинательные способности идут в дополнение к любым способностям, которые существо получает согласно классу и уровню, и могут свободно сочетаться с другими классовыми способностями. Например, боец из мира M20 может накладывать естественные заклинания даже в металлических доспехах, волшебник из того же мира все равно не может носить доспехи, но может наслаждаться дополнительными заклинаниями волшебника или обладать способностью накладывать жреческие заклинания.

* В мирах с рейтингом M19 и выше волшебникам не требуются книги заклинаний. После полноценного ночного сна заклинатели могут помедитировать и получить любое заклинание того круга, который им обычно доступен, совсем как жрецы.

* В мирах с рейтингом M20 волшебникам и жрецам время на изучение не требуется вообще. Если они как следует выспятся, то могут призывать заклинания в разум по мере необходимости, хотя они все равно ограничены в количестве заклинаний, которые можно применить за день. Время наложения и необходимые компоненты заклинаний остаются без изменений. Например, волшебник 11-го уровня из мира M20 может призвать в разум «молнию», если пожелает, но не тогда, когда он уже наложил за сегодня четыре заклинания 3-го круга. Волшебнику также необходимо будет иметь под рукой соответствующие материальные компоненты.

Псионика: Псионицисты обычно страдают меньше заклинателей при путешествии между мирами. Псионика зависит от личных энергий персонажа, которые всегда при нем, куда бы они ни направился. Высокомагичные миры (M13 и выше) на псионику не влияют, хотя в некоторых мирах, вроде полуплана Равенлофт, существуют выверты, воздействующие даже на псионику. В низкомагичных мирах (M9 и ниже) псионика работает как обычно, но возрастает стоимость PSP, поскольку для проявления конкретного эффекта требуется больше личной энергии.

Возросший расход PSP относится и к запуску, и к поддерживанию силы. Если у псионициста нет достаточно PSP, чтобы оплатить местную стоимость силы, он не может ее использовать. Местные условия только увеличивают стоимость PSP, но никогда не влияют на кости повреждений, длительность, область воздействия или на любой другой фактор, связанный с расходом PSP. Другими словами, рост психонической стоимости никогда не дает преимуществ использующему эту силу персонажу.

* Основная раса господствует в мире подобно тому, как люди и полулюди господствуют в стандартных мирах кампаний. Танар'ри в Бездне или гитианки на Астральном плане считаются основными расами своих родных миров. Уроженцы высокомагических миров, принадлежащие к основным расам, всегда получают одну или более подобных заклинаниям способностей:

Малые способности: Аналогично заклинаниям 1-2 кругов, каждая из этих способностей применима 1-3 раза в день. Они действуют в мирах с рейтингом M7 и выше.

Основные способности: Аналогично заклинаниям 3-5 кругов, каждая способность применима 1-3 раза в день. У существа также есть 4-6 малых способностей, каждая из которых применима раз в ход или раз в час. Способности действуют в мирах с рейтингом М8 и выше.

Экстраординарные способности: Аналогично заклинаниям 6-7 кругов, каждая применима раз в день. Существо также обладает 6-10 малыми способностями, применимыми по желанию, и 4-6 основными способностями, применимыми раз в ход или раз в час. Способности действуют в мирах с рейтингом М9 и выше.

Подобные заклинаниям способности также подвержены всем местным модификаторам к магии, за исключением того, что уроженцы всегда игнорируют любые пагубные эффекты, которые их родной мир может оказывать на их способности.

Волшебные предметы: Будучи переносными вместилищами магической силы, зачарованные предметы часто могут функционировать в низкомагических мирах, где не действуют дублируемые ими заклинания. В остальном волшебные предметы подвержены тем же ограничениям и модификациям, что и заклинания. Например, *посох магусов* может создавать «стену огня» даже в мирах М3, где заклинания 4-го круга невозможны. Однако посох не может создавать «стену огня» в мирах, где отменяются заклинания возглашений, или в мирах, где заклинания не работают.

Если в мире модифицируется школа заклинаний, то это же относится ко всем волшебным предметам, дублирующим или симулирующим эффекты этой школы. Например, если в мире катастрофически изменены заклинания колдовства/призыва, предметы вроде *вечнополного кошелька Букнарда* или *сумки трюков* могут быть опасны в эксплуатации.

* Волшебное оружие, доспехи и защитные устройства вроде *кольца защиты* и *наручей защиты* настроены на мир, где были изготовлены. Они теряют по одному плюсику за каждый план, на который сдвигаются от родного, но не забывайте, что все Первичные Материальные миры лежат на одном плане. Внутренние и Внешние планы отстоят от Первичного Материального на два плана. Демипланы это часть Эфирного плана, а карманные измерения это часть плана, к которому они прикреплены. Максимальное расстояние между планами равно четырем (Внутренний-Эфирный-Первичный Материальный-Астральный-Внешний). Например, *плащ защиты+3*, изготовленный в Первичном Материальном мире, нормально функционирует по всему Первичному Материальному плану. Премия плаща уменьшается до +2 на Астральном или Эфирном плане, и до +1 на любом Внешнем или Внутреннем. В отличие от жреческих заклинаний, для волшебных предметов всегда выбирается самый короткий маршрут к родному плану.

Волшебные предметы, ставшие инертными из-за местного магического рейтинга или расстояния между планами, не могут создавать никаких магических эффектов, но все равно функционируют как обычные предметы – инертные доспехи остаются доспехами. Предметы сохраняют магическую ауру, различимую с помощью «обнаружить магию» или аналогичных заклинаний, и возобновляют свое функционирование, как только попадут в мир с более благоприятными условиями.

Существа: Магический фактор определяет, какие типы фантастических существ можно встретить в этом мире, как указано в таблице 3. Местный магический фактор может сделать мир непригодным для некоторых посетителей.

* На людей, обычных животных и прочих нефантастических существ местный магический фактор напрямую не влияет.

* Прочие существа зависят от магической природы своих родных миров и могут страдать от истощения при посещении низкомагичных миров.

Полулюди вроде эльфов, гномов, карликов, орков, людоедов и аналогичных гуманоидов должны делать спас-бросок от магии смерти сразу по прибытии в миры с рейтингом М5 и ниже, неудача означает смерть. Но даже при удачном спас-броске

существо теряет одно hp за HD (но каждый HD все равно дает существу минимум 1 hp) и получает штраф -1 ко всем атакам, спас-броскам и проверкам способностей. Эти штрафы возрастают на 1 за каждый магический рейтинг ниже M5 до максимального штрафа -4 в мире M2.

Фантастические существа вроде кентавров, драконов, химер,пикси, танар'ри и прочих получают аналогичные штрафы, начиная с M6 и до максимума -5 в мирах M2.